

OUTZONE

Authors :
Stéphane BELIN
&
Nicolas ANDRZEJAK

Copyright LANKHOR 1991

Les disquettes ci-contre font l'objet
d'un copyright. Il est formellement
interdit d'en faire une copie ou de
copier la documentation.

Les disquettes sont protégées
contre la copie.

TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DES
DISQUETTE PEUT PROVOQUER DES
DOMMAGES AUX DISQUETTES OU
A VOTRE ORDINATEUR.

Lankhor

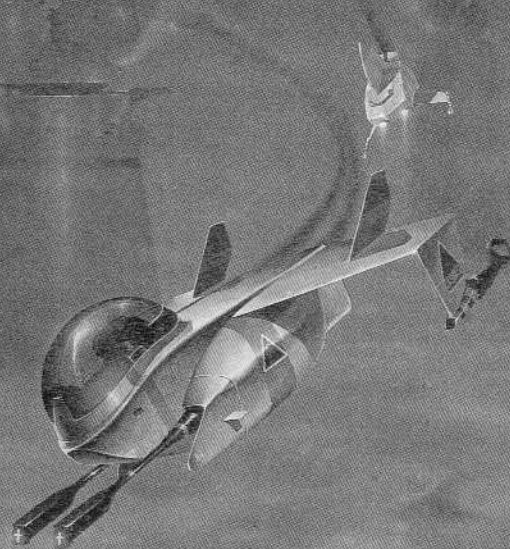
84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART

EmuMovies

Une aide ?
Une question ?
Des news ?

3615
LANKHOR

OUTZONE



Lankhor

3615
LANKHOR

MANUEL D'UTILISATION

page
1

HANDBOOK

page
7

SPIELANLEITUNG

Seite
12

OUTZONE

MANUEL D'UTILISATION

COMMENT DEMARRER ?

Insérez la disquette dans le lecteur
et allumez votre ordinateur.

Le jeu se chargera automatiquement.

**NE RETIREZ JAMAIS LA DISQUETTE
DU LECTEUR EN COURS DE JEU.**

Après l'image de présentation, vous arriverez sur l'écran des options. Déplacez les flèches vers le bas et le haut en utilisant votre joystick. Appuyez sur FIRE pour activer ou désactiver l'option ainsi désignée.

Si vous ne démarrez pas le jeu tout de suite, une démo du jeu sera lancée, après la présentation des meilleurs scores. Appuyez sur la barre d'espace pour sortir de la démo et revenir à l'écran des options.

LE JEU

Dans OUTZONE, vous allez être confronté à 28 missions de difficulté croissante. Au cours de chaque mission, votre objectif est de conduire un vaisseau en détresse (le plus petit à l'écran) hors de la zone interdite.

Pour ce faire, vous disposez vous-même d'un appareil puissamment armé capable de se mouvoir dans la zone.

L'appareil secouru ne dispose pas d'un blindage assez puissant pour résister à une collision. Ainsi, le moindre contact avec la plupart des obstacles lui est fatal.

Le Système de Guidage du vaisseau en détresse étant totalement paralysé, celui-ci ne peut plus éviter les obstacles qui lui font face. Il ne peut pas non plus s'arrêter, il est contraint d'avancer droit devant lui sans jamais ralentir.

L'une de vos tâches est donc de détruire les obstacles se trouvant sur sa route. Parfois, vous pouvez aussi être amené à rectifier sa trajectoire. Pour ce faire, vous avez la possibilité de vous arrimer au vaisseau.

Mais pour compliquer votre tâche, des créatures hostiles peuplent les zones. L'intrusion d'un appareil dans leur monde leur est intolérable. Aussi vont-elles tout mettre en œuvre pour vous détruire. A chaque fois qu'un monstre touche votre vaisseau, il absorbe un peu d'énergie de votre bouclier. Mais ce serait compter sans les armes puissantes dont vous disposez. Vous pouvez vous débarrasser de ces gêneurs en leur tirant dessus. Sachez cependant que les extra-terrestres ne s'en prendront jamais au vaisseau que vous êtes venu secourir. En effet, celui-ci ne représente aucune menace pour eux.

LES COMMANDES

Dirigez votre vaisseau grâce au joystick. Tirer sur les ennemis avec le bouton FIRE.

Quand vous voulez vous arrimer au vaisseau en détresse placez vous simplement sur lui et appuyez une fois sur le bouton FIRE. Attention ! Quand vous êtes arrimé, il ne vous est plus possible d'accélérer ni de ralentir ni même de tirer. La seule chose que vous puissiez faire est : monter ou descendre.

Quand vous estimez que le vaisseau en détresse ne risque plus rien, vous pouvez vous détacher et reprendre votre travail d'éclaireur en appuyant à nouveau sur FIRE.

LES BLOCS

Chaque zone est composée de vingt écrans le long desquels sont disposés des obstacles. Ces obstacles sont de deux types :

- 1 LES BLOCS INDESTRUCTIBLES :** Ce sont des obstacles naturels (murs de pierre, plantes, etc. ...). Ils ne peuvent en aucun cas être détruits et doivent être contournés. Si vous touchez un bloc indestructible IMMOBILE avec votre appareil, cela à pour effet de le repousser légèrement. Lorsque des blocs sont MOBILES, ils sont fatals au moindre contact avec votre appareil.
- 2 LES BLOCS DITS « MARQUES » :** Sur ces blocs figurent des inscriptions soit géométriques soit alphabétiques.

Dans les deux cas :

- **Les blocs IMMOBILES** peuvent être détruits en TOUCHANT CONSÉCUTIVEMENT AVEC LE NEZ DE VOTRE VAISSEAU DEUX BLOCS MARQUÉS D'UNE MÊME INSCRIPTION.
- **Les blocs MOBILES** peuvent être détruits à condition d'avoir au préalable touché un bloc IMMOBILE de même signe. Sinon, c'est votre vaisseau qui est détruit.

1 — LES BLOCS GEOMETRIQUES

Le seul intérêt de détruire deux blocs géométriques est de créer une brèche dans laquelle pourront se glisser votre appareil et celui que vous êtes chargé d'escorter.

2 — LES BLOCS ALPHABETIQUES

En détruisant deux blocs alphabétiques, vous activez un des effets bonus dont la description figure plus loin (cf. LES EFFETS BONUS). Les blocs alphabétiques sont inoffensifs pour le vaisseau en détresse, qui peut les traverser sans dommage.

PASSAGE A LA MISSION SUIVANTE

A la fin d'une zone, figure une porte marquée « OUT », qui ouvre vers la zone suivante. Dirigez le vaisseau en détresse en face de la porte. Quand celui-ci l'aura traversé, vous serez téléporté vers la mission suivante. Toutes les quatre zones, vous changez de monde et êtes confrontés à des créatures nouvelles.

LES VIES

Au départ du jeu, vous disposez de 5 vies. Tous les 25 000 points, vous gagnez une vie supplémentaire.

Vous perdez une vie à chaque fois que le bouclier de votre engin est épuisé ou que le vaisseau que vous étiez chargé de sauver a été détruit.

Quand vous perdez une vie vous reprenez le jeu au début de la mission avec votre armement réduit à sa puissance minimale.

Si vous n'avez plus de vie, le jeu est terminé.

L'ECRAN DE JEU

cf. Fig. A

- A FENETRE DE RAPPEL :** visualise le dernier bloc touché (alphabétique ou géométrique). En même temps qu'il apparaît dans la fenêtre, le bloc se met à clignoter à l'écran. Votre but est donc de toucher un nouveau bloc de signe identique, pour les faire disparaître tous les deux. Par contre, si vous heurtez un bloc de signe différent, c'est ce dernier qui s'inscrit dans la fenêtre.
- B CHRONOMETRE :** Certains bonus sont limités dans le temps. Le chronomètre vous indique la durée d'efficacité du bonus.

L'ECRAN DE JEU

cf. Fig. A

- C NIVEAU D'ENERGIE DU BOULIER** : Une barre jaune représente l'énergie du bouclier de votre vaisseau. Plus la barre est haute, plus vous disposez d'énergie. Si elle vient à disparaître complètement, votre vaisseau explose et vous avec !
- D AIRE DE JEUX** : C'est ici que vous voyez évoluer la bataille. En fait, c'est ce que vous regarderez le plus !

LES EFFETS BONUS

Rappel : pour déclencher un bonus, vous devez détruire deux blocs alphabétiques comportant la lettre correspondant à son effet :

- E ENERGY** : Renforce l'énergie de votre bouclier (Cf L'ECRAN DE JEU).
- S STOP** : Arrête la progression du vaisseau en détresse (Bonus à temps limité).
- P POWER** : Augmente le niveau de puissance de votre arme d'un cran (Cf LES ARMES).
- W WEAPON** : Equipe votre vaisseau avec l'arme suivante dans la liste des armes. Le niveau de puissance est réinitialisé à 1. (Cf LES ARMES).
- F FIELD** : Entoure le vaisseau en détresse d'un champ protecteur. Il est alors invulnérable à tous les blocs. (Bonus à temps limité).
- B BOMB** : Déclenche une bombe nucléaire qui détruit tous les ennemis à l'écran.
- T TELEPORT** : Téléporte votre appareil directement 3 écrans plus en avant dans la zone.

LES ARMES

7 armes différentes comportent chacune de 1 à 3 niveaux de puissance.

En activant un POWER, vous augmentez le niveau de puissance de votre arme - sauf si vous êtes déjà au niveau le plus élevé.

Quand vous activez un WEAPON, vous changez d'arme.

Attention ! Vous ne choisissez pas la nouvelle arme. Vous avez simplement accès à l'arme suivante dans la liste des armes. L'arme nouvelle est automatiquement réinitialisée à son niveau de puissance le plus faible.

N.B. : Il sera parfois sage de conserver une arme peu puissante au départ dans le but d'augmenter son niveau plutôt que de changer d'arme systématiquement.

LA LISTE DES ARMES

- LE CANON** : Une arme au tir dispersé mais assez peu puissant. 3 NIVEAUX
- LE LAZER RAPIDE** : Un lazer au tir très rapide mais qui dispose d'une assez faible puissance de destruction. 1 NIVEAU
- LE CHAMP ELECTRIQUE** : Provoque un champ électrique tout autour du vaisseau peu puissant mais très utile quand vous êtes encerclé par des ennemis. 1 NIVEAU
- LES BOMBES** : Avec cette arme, vous projetez des bombes qui explosent ensuite en plusieurs tirs. D'une fréquence de tir faible, cette arme n'en reste pas moins assez puissante. 2 NIVEAUX
- LE CANON MULTIDIRECTIONNEL** : De puissance supérieure au premier canon et qui permet de tirer dans plusieurs directions à la fois. Au dernier niveau, vous tirez dans 6 directions. 3 NIVEAUX
- LE SUPER CANON** : Un tir groupé très puissant et relativement rapide. Une arme redoutable. 3 NIVEAUX
- LE LAZER LENT** : Certainement l'arme la plus dévastatrice de toutes. Le tir est très lent mais regardez un peu sa taille au dernier niveau. Rien ne lui résiste ! 3 NIVEAUX

SCORE

En fin de partie, le tableau des meilleurs scores s'affiche et vous pouvez mémoriser votre nom si votre résultat en fait partie.

Si vous souhaitez conserver vos meilleurs scores sur disquette, déprotégez votre disquette de jeu contre l'écriture. Les scores seront alors automatiquement sauvegardés à chaque nouvelle entrée dans les meilleurs scores.

EXEMPLE DE JEU

FIG. 1 Au départ, le passage est bloqué. Il faut donc pratiquer une ouverture. Pour cela, touchons consécutivement les deux blocs marqués d'un triangle. Ce passage est ainsi libéré.

FIG. 2 Nous voyons maintenant que le passage est bloqué par un carré et un rond. Les carrés s'éliminent facilement mais le passage ainsi pratiqué reste trop étroit pour laisser passer notre appareil. Le bloc marqué d'un rond est isolé et il n'y en a pas d'autre accessible. Une seule solution : utiliser le téléporteur pour pouvoir espérer trouver un autre rond plus loin. Mais avant, touchons les deux blocs 'S'. Nous avons ainsi un peu de temps pendant lequel le vaisseau en détresse ne bouge plus.

FIG. 3 Nous voici téléportés au point A après avoir touché les deux blocs marqués d'un 'T' de la FIG.2.

Il nous faut rapidement revenir en arrière pour effacer le rond isolé et par là même, reprendre le contrôle de la situation. Pour cela : Effaçons les deux blocs '—' puis les deux blocs 'X'.

Nous pouvons ainsi retourner en arrière. Nous voyons que les deux blocs marqués d'un rond sont maintenant accessibles. Effaçons les.

FIG. 4 Il était temps de libérer le passage : le chronomètre nous indique que le vaisseau en détresse a repris sa progression.

Arrimons nous pour le descendre afin de le faire passer sous les deux blocs indestructibles.

Le voilà sauvé. Détachons nous et partons en reconnaissance afin de continuer à libérer le passage...

HANDBOOK

HOW TO START

Insert the disk in the drive-unit and switch on your computer.

The game loads automatically.

NEVER REMOVE THE DISK FROM THE DRIVE-UNIT DURING THE GAME.

After the presentation picture, you come to the options screen. Use the joystick to move the arrows up and down. Press FIRE to activate or deactivate the option that is indicated in this way.

If you do not start the game IMMEDIATELY, a demonstration of the game will begin after presentation of the best scores. Press the space bar to leave the demonstration and return to the options screen.

THE GAME

In OUTZONE you will be confronted with 28 missions of increasing difficulty.

In the course of each mission your objective is to accompany a spaceship in distress (the smallest on the screen) out of the forbidden zone.

In order to do this, you have a powerfully armed spaceship at your disposal, capable of moving in the zone.

The spaceship being assisted does not have sufficiently powerful armor to withstand a collision. Therefore, the slightest contact with most of the obstacles is fatal.

The Guidance System of the spaceship in distress has been completely paralyzed, it cannot avoid the obstacles which confront it. Neither can it stop. It is obliged to continue moving straight ahead without ever slowing down.

One of your tasks therefore is to destroy the obstacles which are in its way.

From time to time you are able to adjust its trajectory. In order to do this, you have the possibility of attaching it to your ship.

But to make your task more complicated, the zones are inhabited by hostile creatures. The intrusion of spacecraft into their world is intolerable to them. So they will make every effort to destroy you. Every time that a monster touches your craft, it absorbs some of the energy from your shield. But this is without taking into account the powerful weapons that you have at your disposal. You can get rid of these headaches by firing at them. You should however be aware that these extra-terrestrials will never attack the ship that you have come to save. In effect, it does not represent a threat to them.

THE COMMANDS

Steer your ship by using the joystick. Fire at the enemy with the FIRE button.

When you want to attach the spaceship in distress to your ship, you simply position yourself on top of it and press the FIRE button once. But be careful ! When you are attached, you no longer have the possibility of accelerating or slowing down, not even of firing. The only thing that you can do is go up or down.

When you consider that the spaceship in distress is out of danger, you can detach yourself and go back to your reconnaissance work by pressing the FIRE button again.

THE BLOCKS

Each zone is composed of twenty screens along in which the obstacles are placed. These obstacles are of two types :

1 INDESTRUCTIBLE BLOCKS : These are natural obstacles (stone walls, plants, etc. ...). They cannot be destroyed under any circumstances and should be avoided.

If you touch an IMMOBILE indestructible block, this will have the effect of bouncing off lightly. When the blocks are MOBILE, the slightest contact with them will be fatal to your ship.

2 'MARKED' BLOCKS : These blocks have inscriptions on them, either geometric or alphabetical. In both cases :

- The IMMOBILE blocks can be destroyed by TOUCHING TWO BLOCKS WITH THE SAME INSCRIPTION CONSECUTIVELY WITH THE NOSE OF YOUR SHIP.
- The MOBILE blocks can be destroyed on condition that an IMMOBILE block of the same inscription has been touched to begin with. If not, it will be your ship which is destroyed.

1 — GEOMETRIC BLOCKS

The sole reason for destroying two geometric blocks is to create a gap through which your ship can pass and also the one that you are escorting.

2 — ALPHABETICAL BLOCKS

In destroying two alphabetical blocks, you activate one of the bonus effects which are described below (cf. BONUS EFFECTS). The alphabetical blocks present no danger to the spaceship in distress which can pass them without any damage.

PASSING TO THE FOLLOWING MISSION

At the end of one zone, there is a door marked 'OUT', which opens towards the following zone. Steer the spaceship in distress, until it is opposite the door.

When it has passed through, you will be teleported to the following mission. After every four zones, you change worlds and you will be confronted with new creatures.

LIVES

At the beginning of the game, you have five lives at your disposal. Every 25 000 points you win an extra life.

You lose a life every time that your ship's shield is exhausted or the spaceship that you are charged with rescuing is destroyed.

When you lose a life, you restart the game at the beginning of the mission with your armament reduced to its minimum power. If you have no more lives, the game is over.

GAME SCREEN

Cf. Figure A

A MEMORY WINDOW : This gives you a visual image of the last block that was touched (alphabetical or geometric).

At the same time as the block appears in the window, it starts to flash on the screen. Your goal is to touch another block with an identical sign, in order to make both of them disappear.

On the other hand, if you run into a block with a different sign, the latter will appear in the window.

B CHRONOMETER : Certain bonuses have time-limits. The chronometer indicates the duration of the effectiveness of the bonus.

C SHIELD ENERGY LEVEL : A yellow bar indicates your ship's shield energy. The higher the bar, the more energy you have. If it disappears entirely, your ship explodes and you with it !

D GAME AREA : This is where you see the battle developing. In fact, this is what you look at most !

BONUS EFFECT

Remember : to trigger off a bonus, you must destroy two alphabetical blocks showing the letter that corresponds to the effect of the bonus :

E ENERGY : Reinforces the energy of your shield (cf. Game Screen).

S STOP : Stops the progress of the ship in distress (Bonus with time-limit).

P POWER : Raises the level of power of your weapon by one (cf. WEAPONS).

W WEAPON : Equips your ship with the next weapon in the list of weapons. The power level goes back to 1 (cf. WEAPONS).

F FIELD : Surrounds the spaceship in distress with a protective forcefield. It is thus rendered invulnerable to all the blocks (Bonus with time-limit).

F BOMB : Triggers a nuclear bomb which destroys all the enemies on the screen.

F TELEPORT : Teleports your ship three screens further on in the zone.

WEAPONS

There are seven different weapons, each having between 1 and 3 power levels.

In activating a POWER bonus, you raise the power level of your weapon - unless you are already at its highest level.

When you activate a WEAPON bonus, you change the weapon.

BE CAREFUL ... You cannot choose your new weapon. You only have access to the next weapon on the weapons list. The new weapon is automatically reduced to its weakest power level.

N.B. - From time to time it is wiser to keep a less powerful weapon at the beginning, in order to raise its power level, rather than systematically changing weapons.

WEAPONS LIST

CANNON : Weapon with scattered fire, but not very powerful. 3 LEVELS

RAPID FIRE LASER : Laser with very rapid fire, but which only has a low level of destructive power. 1 LEVEL

ELECTRIC FORCEFIELD : Provides an electric forcefield all around the ship. Not very powerful, but very useful when surrounded by the enemy. 1 LEVEL

BOMBS : With this weapon, you can project bombs, which then explode in the form of several fragments. The frequency of shots is not great, but it is nevertheless a fairly powerful weapon. 2 LEVELS

MULTIDIRECTIONAL CANNON : Higher powered than the first cannon, this weapon permits you to fire in several directions at the same time. At the top power level, you can fire in six directions. 3 LEVELS

SUPER CANNON : Very powerful closely grouped shots and relatively rapid fire. A formidable weapon. 3 LEVELS

SLOW LASER : Certainly the most devastating weapon of all. It shoots very slowly, but just look at its size at the top level. Nothing can resist it. 3 LEVELS

SCORE

At the end of the game, the table of high-scores appears and you can register your name on it if your result is high enough to be a part of it.

If you wish to conserve your high-score on disk, remove the protection from your game-disk.

The scores will then be automatically saved, each time that a new high-score is achieved.

EXAMPLE OF GAME

FIG. 1 At the start your route is blocked. It is therefore necessary to make an opening. In order to do this, touch the two blocks marked with a triangle consecutively. Thus you have free passage.

FIG. 2 We now see that the route is blocked by a square and a circle. The squares are easily eliminated but the route that has now been cleared remains too narrow to let our ship through. The block marked with a circle is isolated and there are no others which are accessible. There is only one solution : use the teleporter in the hope of finding another circle farther on. But before doing that, touch the two 'S' blocks. In this way, we have a little time during which the spaceship in distress will not move.

FIG. 3 Here we are teleported to point 'A', having touched the two blocks marked with a 'T' in Fig.2. We must now return rapidly to wipe out the isolated circle and in doing so, regain control of the situation. In order to do this, we wipe out the two '-' blocks and then the two 'X' blocks. In this way, we can come back again. We see that the two blocks marked with a circle are now accessible. Wipe them out.

FIG. 4 It was time to clear the route : the chronometer shows us that the spaceship in distress has started moving forward again. We attach ourselves to it to bring it down so that we can pass beneath the two indestructible blocks. There it is, safe. We detach ourselves and set off on reconnaissance to continue clearing the route.

SPIELANLEITUNG

START

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk Ihres Computers, bevor Sie das Gerät einschalten.

Das Spiel wird automatisch geladen.

NEHMEN SIE DIE DISKETTE WÄHREND DES SPIELS NICHT AUS DEM LAUFWERK.

Nach dem Titelbild gelangen Sie ins Optionsmenü. Bewegen Sie nun die Pfeile mit Hilfe des Joysticks nach oben bzw. nach unten. Um die gewünschte Option zu aktivieren oder eine bereits gewählte Option wieder aufzuheben, drücken Sie auf FIRE.

Sollten Sie mit dem Spiel nicht direkt beginnen, erscheint eine Tabelle mit den besten bereits erzielten Scores, die von einer Demo gefolgt wird. Um wieder zurück ins Optionsmenü zu gelangen, drücken Sie auf die Leertaste.

DAS SPIEL

In OUTZONE werden Sie mit 28 gefährlichen Missionen konfrontiert, die mit der Zeit immer schwieriger werden. Ihre Aufgabe ist es, ein in Not geratenes Raumschiff (das kleinere auf dem Bildschirm) aus den verbotenen Zonen, den «OUTZONES» herauszumanövrieren.

Um diese Aufgabe erfüllen zu können, besitzen Sie ein gut ausgerüstetes und gut bewaffnetes Raumschiff, daß sich problemlos durch die gefährlichen Gebiete steuern läßt.

Der Abwehrschirm des defekten Raumschiffes dagegen ist derart schwach, daß schon der kleinste Zusammenstoß, die geringste Berührung mit auftauchenden Hindernissen oder Barrieren katastrophale Folgen haben kann.

Da außerdem das Steuersystem dieses Schiffes total zerstört wurde, kann es auch den Hindernissen nicht ausweichen oder eventuell seine Fahrt verlangsamen.

Zu Ihren Aufgaben gehört es also, die auf der Flugroute des defekten Raumschiffes auftauchenden Barrieren und Hindernisse aus dem Weg zu räumen.

Bisweilen werden Sie allerdings auch auf Hindernisse stoßen, die nicht einfach zu zerstören sind, und die Sie deshalb umfliegen müssen. In diesem Fall können Sie das defekte Raumschiff ankoppeln, um so seine Flugbahn zu korrigieren.

Damit ist Ihre Rettungsmission aber noch längst nicht erfüllt, denn Sie müssen sich vor allem gegen die massiven Angriffe äußerst feindseliger Weltraumbewohner zur Wehr setzen. Die Lebewesen in den « Verbotenen Zonen » werden das Eindringen fremder Raumschiffe auf keinen Fall tolerieren und alle Waffen einsetzen, um Sie zu vernichten.

Bei jedem Zusammenstoß mit einem Angreifer verliert Ihr Schutzschild ein wenig an Energie... doch um dies zu verhindern, stehen Ihnen ja eine ganze Reihe hervorragender Waffen zur Verfügung!

Die Außerirdischen haben es übrigens einzig und allein auf Ihr Schiff abgesehen, denn das defekte Raumschiff bedeutet längst keine Bedrohung mehr..

STEUERUNG

Gesteuert wird ausschließlich mit dem Joystick. Feinde werden abgeschossen, indem Sie auf FIRE drücken.

Wollen Sie das defekte Raumschiff ankoppeln, setzen Sie Ihr Schiff einfach auf dieses und drücken Sie einmal auf FIRE. Vorsicht: sind Sie einmal angekoppelt, ist Ihr Schiff nicht mehr voll manövrierfähig. Sie können Ihre Fahrt weder beschleunigen, noch verlangsamen, selbst schießen ist nicht mehr möglich.

Korrigieren Sie also möglichst schnell die Flugbahn des kleinen Raumschiffs, indem Sie es nach oben oder nach unten steuern, und setzen Sie Ihren Aufklärungsflug fort, indem Sie sich wieder abkoppeln. (Drücken Sie hierzu ein weiteres Mal auf FIRE).

DIE BLÖCKE

Jede Zone besteht aus etwa 20 Bildschirmflächen, in denen die verschiedensten Hindernisse und Barrieren angeordnet sind.

Die Barrieren lassen sich in drei verschiedene Blöcke einteilen:

1 DIE UNZERSTÖRBAREN BLÖCKE: sind ganz natürliche Hindernisse (wie etwa Steinmauern, Hecken, usw.), die nicht zerstört werden können und daher umflogen werden müssen.

Rammen Sie einen unzerstörbaren UNBEWEGLICHEN Block, wird Ihr Raumschiff leicht zurückgestoßen.

Rammen Sie dagegen einen unzerstörbaren BEWEGLICHEN Block, hat dies tödliche Folgen. Ihr Schiff explodiert!

2 DIE « MARKIERTEN » BLÖCKE: sind entweder durch geometrische Zeichen oder durch Buchstaben gekennzeichnet.

In beiden Fällen werden

- die UNBEWEGLICHEN Blöcke zerstört, indem Sie NACHEINANDER ZWEI BLÖCKE MIT DEM GLEICHEN SYMBOL MIT DER SPITZE IHRES RAUMSCHIFFES RAMMEN,

- die BEWEGLICHEN Blöcke, indem Sie VORHER EINEN UNBEWEGLICHEN BLOCK MIT DEM GLEICHEN ZEICHEN RAMMEN.

Sollten Sie dies vergessen, explodiert Ihr Schiff!

1 — DIE GEOMETRISCHEN BLÖCKE

Mit der Zerstörung zweier geometrischer Blöcke schlagen Sie eine Bresche in die Barrikaden, durch die Sie und das defekte Raumschiff hindurchgleiten können.

2 — DIE ALPHABETISCHEN BLÖCKE

Zerstören Sie einen Block, der durch einen Buchstaben gekennzeichnet ist, erhalten Sie einen Bonus. (Erklärung siehe unter «DIE BONUS-BLÖCKE»).

Für das defekte Raumschiff sind diese Blöcke ungefährlich; es kann sogar unbehelligt durch sie hindurchfahren.

DIE NÄCHSTE MISSION

Am Ende jeder Zone sehen Sie ein Tor mit der Aufschrift «OUT», welches Ihnen den Weg zur nächsten «Verbotenen Zone» öffnet.

Setzen Sie das defekte Raumschiff genau vor dieses Tor.

Sobald das gerettete Schiff durch das Tor hindurchgesteuert wird, werden Sie automatisch in die nächste Mission versetzt.

Haben Sie jeweils vier Zonen durchquert, gelangen Sie in eine neue Welt, in der Sie es wieder mit ganz anderen Außerirdischen zu tun haben werden.....

DIE «LEBEN»

Am Anfang des Spiels stehen Ihnen 5 Leben zur Verfügung. Alle 25 000 Punkte gewinnen Sie jeweils ein neues Leben hinzu.

Ein Leben können Sie verlieren, wenn der Schutzschild Ihres Schiffes über keine Energie mehr verfügt, oder wenn das defekte Raumschiff von einem der Sperrblöcke zerstört wird. Verlieren Sie ein Leben, nehmen Sie das Spiel bei Beginn Ihrer Mission wieder auf, wobei die Feuerkraft Ihrer Waffen allerdings auf die niedrigste Stufe reduziert wird.

Haben Sie alle Leben verloren, ist das Spiel zu Ende.

DER BILDSCHIRM

A MEMORY-FENSTER: Hier erscheint zur Erinnerung das Symbol des zuletzt gerammten Blocks (geometrisch oder alphabetisch).

Auf dem Bildschirm beginnt er gleichzeitig zu blinken.

Rammen Sie also einen Block mit gleichem Symbol, werden beide verschwinden.

Rammen Sie einen Block mit einem anderen Zeichen als im Memory-Fenster angeben, verdrängt das neue Symbol das alte.

B ZEITANZEIGER: Einige Bonus-Punkte sind zeitlich begrenzt. Ist dies der Fall, läßt sich im Zeitanzeiger die verbleibende Zeit ablesen. Ist die Zeit verbraucht, verfällt der Bonus.

C ENERGIEANZEIGER: Ein gelber Balken zeigt die Energie an, die der Schutzschild um Ihr Raumschiff besitzt.

Je höher der Balken steigt, desto mehr Energie steht Ihnen zur Verfügung. Ist der gelbe Balken verschwunden, explodiert Ihr Raumschiff und Sie mit ihm!!

D SPIELFELD: Auf dem Spielfeld finden die Schlachten statt, und genau hierhin sollten Sie überwiegend Ihren Blick richten.

DIE BONUS-BLÖCKE

Wie bereits beschrieben, müssen zwei Blöcke des gleichen Buchstabens nacheinander gerammt werden, um einen Bonus zu erhalten. Die Buchstaben bedeuten folgendes:

E ENERGY: Wiederaufladen von Energie Ihres Schutzschirms (Vgl. DER BILDSCHIRM)

S STOP: Das defekte Raumschiff wird festgesetzt (zeitlich begrenzter Bonus)

P POWER: Die Feuerkraft Ihrer Waffen wird um eine Stufe erhöht (siehe WAFFEN)

W WEAPON: Ihr Raumschiff wird mit neuen Waffen ausgerüstet (die nächstfolgenden auf der Waffenliste), deren Feuerkraft allerdings wieder mit Stufe 1 beginnt.

F FIELD: Das defekte Raumschiff wird von einem Schutzfeld umgeben und kann nicht zerstört werden. (Zeitliche Begrenzung)

B BOMB: Abwerfen einer Bombe. Alle feindlichen Angreifer, die sich auf dem Bildschirm befinden, werden zerstört.

T TELEPORT: Ihr Raumschiff wird mit Lichtgeschwindigkeit 3 Bildschirmbreiten nach vorne versetzt

WAFFEN

Ihnen stehen insgesamt 7 verschiedene Waffenarten zur Verfügung, deren Feuerkraft von Stufe 1 bis Stufe 3 variiert.

Haben Sie einen P-Block (POWER) zerstört, erhöht sich die Schlagkraft Ihrer Waffe um jeweils eine Stufe (außer Sie haben bereits die höchste Stufe der entsprechenden Waffenart erreicht).

Zerstören Sie einen W-Block (WEAPON), erhalten Sie eine neue, schlagkräftigere Waffe.

Aufgepaßt: Sie können sich die neue Waffe nicht aussuchen, sondern erhalten die auf der Liste als nächstes angegebene Waffe. Die Feuerkraft dieser neuen Waffe wird automatisch wieder auf das niedrigste Niveau zurückgestuft.

ANMERKUNG: Manchmal scheint es klüger, eine weniger starke Waffe zunächst zu behalten, um ihre Schlagkraft zu erhöhen, als systematisch die Waffenarten zu wechseln.

WAFFENLISTE

KANONE: funktioniert mit Streufire, keine besonders schlagkräftige Waffe.

3 STUFEN

SCHNELLFEUER-LAZER: Lazerwaffe mit schnell aufeinanderfolgenden Abschüssen. Besitzt relativ wenig Zerstörungskraft.

1 STUFE

ELEKTROMAGNETISCHES FELD : Ihr Raumschiff wird von einem elektronmagnetischen Feld umgeben. Keine besonders hohe Schlagkraft, aber äußerst nützlich, wenn Sie von Angreifern umzingelt sind.

1 STUFE

BOMBEN : Mit dieser Waffe werfen Sie Bomben ab, die anschließend mehrfach explodieren. Trotz der schwachen Abschußfrequenz eine recht wirksame Waffe.

2 STUFEN

MULTIRICHTUNGSKANONE : Diese Kanone hat eine weitaus wirksamere Feuerkraft als die erste Kanone : man kann gleichzeitig in verschiedene Richtungen schießen ! Auf höchster Stufe sind es insgesamt 6 verschiedene Richtungen.

3 STUFEN

SUPERKANONE : sehr schlagkräftig mit relativ schneller Schußfolge. Eine fürchterliche Waffe.

3 STUFEN

LANGSAME-LAZER-WAFFE : Dies ist bei weitem die verheerendste Waffe von allen. Der Abschuß erfolgt zwar auf äußerst langsame Weise, doch schauen Sie sich einmal seine Wirkung auf höchster Stufe an ! Dem kann nichts widerstehen !

3 STUFEN

PUNKTE

Am Ende jedes Spiels erscheint eine Liste mit den besten Ergebnissen. Ist Ihre Punktzahl entsprechend hoch, können auch Sie Ihren Namen auf dieser Liste festhalten.

In diesem Fall heben Sie das Schutzsystem Ihrer Diskette auf und stellen sie auf « write position ». Wenn Sie nun eine entsprechend hohe Punktzahl erreichen, wird diese automatisch gespeichert.

SPIELBEISPIEL

Fig. 1 Bei Beginn ist die Flugbahn blockiert, und Sie müssen sich den Weg erst freikämpfen. Sie rammen also nacheinander die beiden Blöcke, die mit einem Dreieck gekennzeichnet sind und können Ihren Flug fortsetzen.

Fig. 2 Hier sehen Sie, daß die Flugbahn sowohl von einem Quadrat als auch von einem Kreis blockiert wird. Die Quadrate lassen sich zwar leicht zerstören, doch damit ist die Durchfahrt für Ihr Raumschiff immer noch nicht breit genug. Der mit dem Kreis gekennzeichnete Block ist isoliert, denn ein anderer Block mit gleichem Symbol ist nicht erreichbar. Es gibt nur eine einzige Lösung : benutzen Sie die Teleportation, um vielleicht woanders einen Kreis-Block zu finden. Aber rammen Sie am besten vorher noch die beiden «S»-Blöcke. Während so das defekte Raumschiff erst einmal festgesetzt wird, bleibt Ihnen noch etwas mehr Zeit.

Fig. 3 Nachdem Sie also die beiden «T»-Blöcke auf Fig. 2 zerstört haben, werden Sie blitzschnell auf Punkt A versetzt. Sie müssen nun schnell handeln, denn um den isolierten Kreis-Block zu erreichen und wieder zurückzukehren, bleibt Ihnen nicht viel Zeit. Daher : zerstören Sie als erstes die beiden Blöcke mit dem Zeichen «-», dann die beiden Blöcke mit dem Zeichen «X». Nun ist der Weg frei, und die Blöcke mit dem Kreis sind erreichbar. Auf geht's, zerstören Sie sie.

Fig. 4 Wie Sie auf dem Zeitanzeiger sehen, ist es auch höchste Zeit, die Flugroute freiekämpft zu haben : das Ihnen anvertraute defekte Raumschiff hat seinen Flug bereits fortgesetzt. Koppeln Sie es also schnell an Ihr Schiff an, und bringen Sie es auf eine neue Flugbahn, um den unzerstörbaren Blöcken auszuweichen. Nun können Sie das kleine Raumschiff wieder abkoppeln und Ihren Kampf gegen Barrieren und Außerirdische fortsetzen...



Block INDESTRUCTIBLE
INDESTRUCTIBLE block
UNZERSTÖRBARER Block



Parcours du vaisseau joueur
Route of player's ship
Flugbahn Ihres Raumschiffs



Parcours du vaisseau du joueur
Route of spaceship in distress
Flugbahn des defekten Raumschiffs

Les numéros 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
représentent l'ordre dans lequel
s'effectue le parcours du joueur.

The numbers 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
indicate the order in which
the player follows his route.

Die Zahlen von 1 bis 7 geben
die Reihenfolge an, in der der Spieler
sich die Flugroute freikämpft.

Fig.1

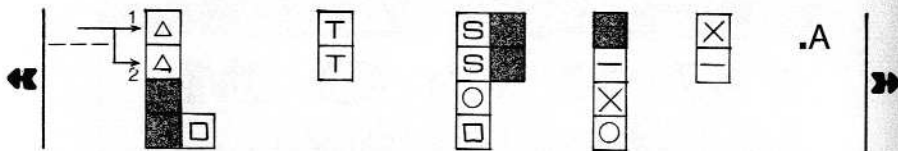


Fig 2

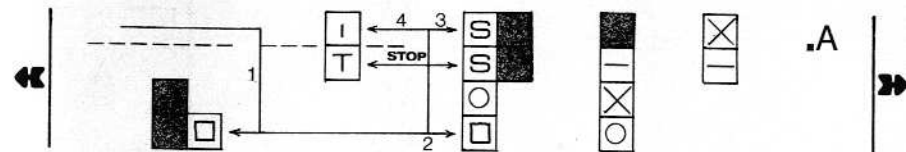


Fig.3

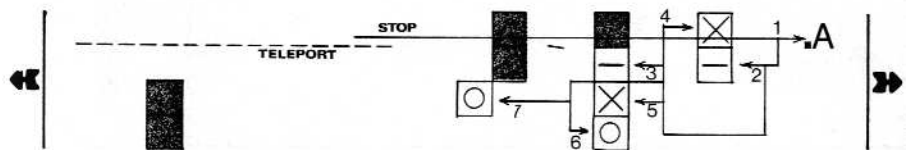


Fig.4

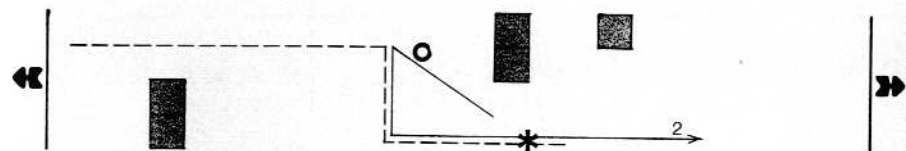
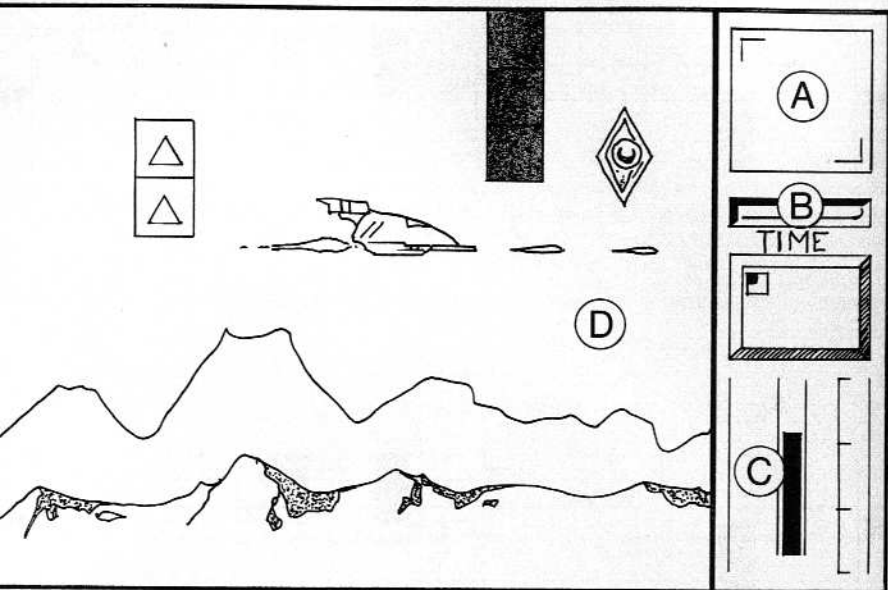


Fig.A



A FENETRE
DE RAPPEL

B CHRONOMETRE

C NIVEAU
D'ENERGIE
DU BOUCLIER

D AIRE DE JEU

A MEMORY WINDOW

B CHRONOMETER

C SHIELD
ENERGY LEVEL

D GAME AREA

A MEMORY-FENSTER

B ZEITANZEIGER

C ENERGIEANZEIGER

D SPIELFELD

ENTREZ DANS L'UNIVERS DE LANKHOR AVENTURE

MAUPITI ISLAND



RETROUVEZ Jérôme Lange
dans sa nouvelle enquête

TILT D'OR 1990 (meilleure aventure)

4 D'OR 1991 (meilleure réalisation)



ARCADE VROOM

Ou, l'enfer de la Formule 1